



www.ichim.org

Les institutions culturelles et le numérique
Cultural institutions and digital technology

École du Louvre
8 - 12 septembre 2003

**LE PROJET MED DIVIDE (MEDITERRANEAN
VIRTUAL MUSEUM) PORTE PAR L'ONG
ARENOTECH POUR UN MUSEE VIRTUEL DE LA
MEDITERRANEE**

**Laura Garcia Vitoria, Présidente d'ARENOTECH
Florence Tressols (Hypsenaia),
Membre du Conseil scientifique d'ARENOTECH France**

« Acte publié avec le soutien de la Mission Recherche et Technologies
du Ministère de la Culture et de la Communication »

Résumé

Le projet de Musée virtuel de la Méditerranée entend unir propositions technologiques, pratiques pédagogiques et approches territoriales pour fournir à tous les acteurs potentiels (collectivités, entités de formation, entreprises innovantes, laboratoires de recherche et développement...) un véritable cadre d'action en matière de valorisation du patrimoine des territoires européens.

Il s'intègre lui-même dans un large programme consacré aux stratégies d'apprentissage de l'image, programme développé par ARENOTECH depuis sa création. Il met en place par ailleurs une démarche de développement et de mise en réseaux des pôles d'excellence consacrés à l'image et entend proposer un accompagnement aux responsables du développement local et de l'attractivité territoriale en matière de valorisation du patrimoine culturel. L'articulation de la gestion de l'identité régionale et de l'innovation technologique constitue ainsi son horizon principal.

L'ensemble des objectifs ainsi portés par le projet MED DIVIDE illustre une proposition globale de stratégies de rupture à l'égard des politiques culturelles traditionnelles, mais également à l'égard des rapports entre les territoires et les modalités de formation et de transmission des savoirs.

Texte

Dans le Figaro du 4 avril 2002, dans un article intitulé Pour un vrai dialogue euro-méditerranéen. Valoriser l'héritage culturel commun !, Romano Prodi écrit notamment:

“ Notre objectif est de nouer une relation spéciale entre l'Europe et la Méditerranée... Nous devons également résonner clairement sur les fondements de nos cultures... Les lignes de fracture sont dues aussi à l'injustice politique...Le dialogue entre les cultures est un instrument irremplaçable... ”.

Ces exigences ainsi sommairement décrites par le Président de la Commission européenne résument bien l'objet du programme ARENOTECH de “ Musée Virtuel de la Méditerranée ” (1).

Un cadre d'action

Le projet se fonde pour ARENOTECH (2) sur un constat simple : il est urgent de créer à l'échelle de la Méditerranée une plate-forme de savoirs pour un retour au sentiment partagé d'un espace de connaissances.

A l'occasion des présentations que nous avons faites à Beyrouth ou encore à Sarajevo notamment, nous avons ainsi tenu tout particulièrement à souligner l'importance pour monde méditerranéen de se réapproprier avant tout sa propre approche temporelle : sa place dans la genèse d'une nouvelle société de la connaissance aura ainsi toute chance de se traduire pour elle par une nouvelle révolution économique (dans des domaines tels que la mobilité, l'économie de services, les biens immatériels, le travail en réseau ou encore les applications en matière de réalité augmentée). Le monde méditerranéen est susceptible potentiellement de constituer un véritable laboratoire en matière de société de l'interactivité et du fonctionnement en réseau (3) : aux antipodes pourtant du concept anglo-saxon de villes intelligentes, certaines villes méditerranéennes comme Valence (4) constituent à ce jour de vrais modèles dans le monde des entreprises. L'impact des infotechnologies pour la Méditerranée est susceptible aujourd'hui de permettre le respect des différences et de la diversité, avec notamment un lien fort entre l'identité du territoire et les implantations économiques (5).

Cette approche globale nous semble d'autant plus importante qu'à la suite du projet MOSAIC de la Direction Générale de l'Education et de la Culture de la Commission européenne - projet dont ARENOTECH était partenaire pour la France et dont l'objet était une analyse de faisabilité en vue de la création d'un futur réseau européen de musées virtuels -, nous nous sommes proposés de nous s'attacher à la création de pôles interrégionaux et transnationaux permettant aux collectivités territoriales (6) ceci afin précisément de développer de véritables stratégies non seulement en matière de mise en ligne et de promotion de leur patrimoine, mais également de sa valorisation en termes d'attractivité et d'objet de connaissances susceptible d'aider à une structuration de celles-ci et à la constitution de vrais repères en termes d'identité locale.

La philosophie du projet se fonde sur une observation présentée par l'association à l'occasion des rencontres de la société civile organisées par la Convention pour l'avenir de l'Europe en juin 2002 (à travers notamment notre préconisation de création de création d'une Agence européenne de l'identité et de l'innovation) : le patrimoine et l'ensemble des vecteurs de l'identité d'un territoire figurent aujourd'hui parmi les facteurs les plus importants de l'attractivité territoriale, aux côtés notamment des externalités productrices d'innovation technologique - ce d'autant qu'un lien millénaire lie le monde méditerranéen aux processus d'innovation économique - et singulièrement des espaces de formation et de création.

Dans la mesure où seules des technologies innovantes sont susceptibles de mettre à la disposition de chacun un tel matériau identitaire, une telle démarche doit rendre possible transferts technologiques et échanges de compétences et de savoirs, se faisant ainsi vecteur de coopération et d'aide au développement. Un tel processus a notamment été évoqué récemment par la Déclaration de Logrono présentée le 12 mai 2003 lors des premières rencontres européennes de la ville numérique de demain.

Il s'agira donc de créer une vitrine d'outils et de savoirs faire, en liaison avec universités et laboratoires de recherche, entreprises et agences locales de développement, de développer les usages et services innovants dans le domaine des technologies du numérique au service des territoires et bien évidemment d'accompagner une totale révision des rapports entre territoires et savoirs.

L'ARENOTECH développe en Europe tout un programme consacré à l'éducation à l'image afin de dégager une réelle visibilité relatives aux technologies existantes et en cours de développement, aux pratiques mises en œuvre et de manière générale à la gestion des connaissances à l'échelle territoriale. Le projet MED DIVIDE entend constituer une illustration et un champ d'application pour ce programme et cette démarche globale.

Nous évoquerons ici quelques exemples dans ces trois domaines.

I - Un programme pour renouveler l'enseignement de l'image.

ARENOTECH souhaite proposer au travers de ce projet une nouvelle approche conceptuelle pour « apprendre l'image » au travers de l'usage des technologies numériques. Si l'on évoque en effet à juste titre l'importance de conférer à tous nos contemporains - et non pas seulement aux plus jeunes - des capacités d'analyse de l'image, il nous faut donc aujourd'hui créer de nouvelles approches pour un apprentissage iconographique véritable et seules les innovations technologiques majeures que nous connaissons aujourd'hui, issues d'ailleurs notamment des laboratoires de recherche européens (à Cambridge et Berlin par exemple), peuvent commencer à le permettre.

Trois axes majeurs là encore se présentent ainsi à nous aujourd'hui en vue d'une approche pédagogique technologiquement exigeante, mais fondamentalement emprunte d'une démarche ludique respectueuse des horizons culturels.

Il s'agit tout d'abord de rendre l'image visuellement aussi bien que physiquement accessible, donner la possibilité à l'apprenant d'y accéder en y créant ce que nous appelons des « cheminements de compréhension ».

Regarder de près le mobilier de la chambre de travail de Saint Jérôme, s'approcher - en en faisant éventuellement le tour - du carrelage de l'espace où un peintre italien montre la Flagellation du Christ, visiter l'espace d'une fresque florentine de la Renaissance, voilà qui renouvelle totalement l'approche iconographique d'un horizon culturel.

Il s'avère d'autre part essentiel de donner à percevoir l'image comme un objet virtuel et conférer à « l'usager de l'image » la possibilité d'en décomposer les éléments en temps réel.

Par ailleurs, l'immersion interactive instaure un véritable dialogue avec les objets représentés.

Le geste au travers d'un gant permet une appropriation spatiale d'un objet, au travers même que l'iris de l'œil et surtout bien évidemment la voix : l'interface locale s'annonce

comme la grande interlocutrice de l'image et des éléments auxquels elle procure un support de représentation.

Une telle interaction vocale ou tactile avec atomes et molécules supprime de fait la plupart des composantes abstraites de leur approche et de la compréhension des mécanismes auxquels ils président.

Il s'agit de même de rendre l'image plus mobile, donc plus proche, plus apprivoisable intellectuellement, au travers notamment des outils de la mobilité intelligente.

L'enfant appelé sur son téléphone mobile pour être convié à visiter une église et recevoir des informations sur celle-ci a fait l'objet récemment d'un projet européen, dont nous avons eu l'occasion notamment d'analyser récemment les réalisations pédagogiques d'écoles galiciennes.

Une approche essentielle que celle du projet européen CHIMER, car dans les années qui viennent, l'appareil photographique pourra se connecter à Internet et lancer une recherche multicritère (7) : l'objet essentiel de l'image - un monument par exemple - pourra ainsi être analysé et comparé à celles d'une base de données architecturale. Grâce à des moteurs de recherche, il sera aisé à ce type de terminal devenu savant et source de connaissances pour l'utilisateur de fournir tout type de complément d'information et surtout une mise en exergue d'activités culturelles locales - telles que des expositions - en rapport avec l'objet photographié. Il est donc essentiel d'en tenir compte dès aujourd'hui dans la réalisation de contenus culturels territoriaux.

Mais il n'y a pas que l'image où l'intégration de récents développements technologiques soit à prendre en compte. Si le rapport à la musique et les liens entre la musique et l'image au travers notamment des nouveaux terminaux mobiles évoqués constituent des sources d'accès inédites aux constructions culturelles de nos sociétés, le projet européen LISTEN, où les universités autrichiennes et allemandes ont apporté d'importantes contributions, a cherché ainsi à retravailler autrement la sonorisation des espaces d'exposition. Et ce afin de fournir d'abord des informations personnalisées tout au long de la visite : lorsque le visiteur revient devant un tableau, il n'entend pas une fois de plus la même explication -

ce qui ne saurait clairement que le dissuader de revenir à certaines images ou objets pour mieux les comprendre -, mais au contraire des explications complémentaires, augmentant ainsi le plaisir avec lequel il est possible de démultiplier les savoirs sur un objet qui lui apparaît d'autant plus accessible et qui lui propose en quelque sorte de démultiplier les liens personnels et de plus en plus personnalisés : jeu avec l'image, jeu avec une iconographie jugée complexe, mais dont la clef finalement apparaît potentiellement à sa portée. Le Kunst Museum de Bonn vient ainsi, dans l'exposition consacrée à un artiste suisse, de proposer une création sonore constituée aussi bien de textes que de musique autour d'une installation interactive. Le visiteur est muni en ce cas d'un casque audio et bien évidemment d'un système de localisation et bénéficie donc ainsi d'un environnement audio augmenté. Les travaux en matière d'analyse de la perception humaine des sons dans l'espace montrent que les interfaces s'avèrent d'une grande richesse de possibilités.

Le concept même d'objets d'apprentissage peut aujourd'hui compléter un tel tableau, de par leur nature même réutilisables et réagencables selon différents objectifs ou environnements. Un objet d'apprentissage permet de faire le tour d'un point particulier de connaissance : une simple photo peut être considérée comme un objet d'apprentissage, seul compte le fait que ledit objet soit indexable ou puisse être décrit précisément. Aux objets d'apprentissage sont idéalement associées les métadonnées d'indexation, qui indiquent en principe le contenu, la technologie, les droits d'auteur et autres éléments pour faciliter le repérage, l'exploitation et l'administration de l'objet d'apprentissage (8).

Une telle approche conceptuelle pourra se développer plus concrètement et plus largement au travers de l'utilisation des baladeurs multimédia dont nous suivons aujourd'hui les premières utilisations et qui permettront notamment des usages en situation de mobilité notamment - mais pas seulement (on pourra tout aussi bien en imaginer l'utilisation dans le cadre d'espaces d'apprentissage) -. Ceci notamment pour visionner de manière individuelle des compléments scénarisés (extraits de films ou vidéos de démonstration) mobilisés en accompagnement de dispositifs d'enseignement théorique.

II - La création d'un nouveau champ aux confins de l'apprentissage du spectacle et du matériau multimédia.

De nouvelles approches se multiplient par ailleurs aujourd'hui, portées par de nouvelles réflexions théoriques et souvent sous l'effet des usages possibles des matériaux multimédia existants.

Les contenus culturels sont par exemple amenés à engendrer des formes inédites de récits historiques et patrimoniaux et donc de nouveaux rapports à l'événementiel et à l'oralité. Ainsi en est-il - parmi bien d'autres démarches - du mariage de nouvelles formes de narration et des ressources multimédia (9) et dont témoignent les nouvelles pistes aujourd'hui ouvertes notamment par des institutions culturelles et éducatives italiennes.

Le jeu de l'oralité et de documents multimédia multiplient les ouvertures à des horizons cognitifs. Si les actuels débats sur la parole savante et sur l'oralité investie d'une forte valeur cognitive (10) ont contribué à mettre en avant les usages éminemment ludiques de la parole que l'écrit semble avoir longtemps contribué à occulter, n'ont été à ce jour que fort peu pris en compte les travaux et expérimentations - en Italie surtout - mettant au cœur de situations d'apprentissage et de spectacles de création (théâtrale notamment) l'utilisation conjointe devant le public de l'oralité, traduite par des micro-récits, et d'une multimédialité porteuse de contenus historiques et de documents culturels rassemblés à l'échelle locale.

Dans le cadre du projet « TIC et cognition » de l'ISIA de Florence, la narration orale, accompagnée par des productions multimédia, devient de la sorte un remarquable instrument de cognition, véritable paradigme du savoir. La narration multimédia y met en lumière l'interaction certes des savoirs, mais surtout - on pense aux publics les plus jeunes - la complémentarité entre des modèles de pensée soumis à des règles et des formes d'expression différentes.

Le projet européen ID3 porté par l'Académie des Beaux Arts de Macerata (11) complète les moyens utilisés par les MMS et les images de jeux vidéo, qui ont par ailleurs fait

l'objet d'analyses de l'Observatoire des mutations de l'écriture de la Bibliothèque multimédia de Settimo Torinese (12).

De nouvelles pratiques pédagogiques peuvent être de la sorte développées. Au-delà de représentations dont on est en droit d'espérer qu'ils pourront être repris, dans leur principe, par de nouveaux espaces multimédia du monde méditerranéen, une troupe théâtrale italienne a ainsi fini par créer un véritable atelier de didactique de l'histoire pour les enseignants.

La présentation des expériences multimédia dans les écoles italiennes à Bolzano en novembre 2002 ont ainsi montré comment, dans un environnement spécifiquement éducatif, la narration pouvait dans ces conditions, au travers du récit et des données documentaires, accompagner les images numériques véhiculées par les réseaux et en faire un véritable support de mémorisation de histoire locale et de recreation d'un vocabulaire identitaire commun.

L'infiniment petit et de manière plus générale la narration de l'invisible constitue un autre champ d'exemplarité. Bien d'autres approches existent en effet, dont certaines poussent à l'extrême les notions d'approche tactile de l'image : on pensera notamment à celles utilisant les nanotechnologies et illustrées notamment par les actuels travaux du ZKM de Karlsruhe où des créateurs exposent des réalisations générées à l'échelle du nanomonde - du milliardième de mètres - : ainsi dans une actuelle exposition d'œuvres sur le thème « le nanomonde et la culture globale » (13). Dans une œuvre récente, seul un anneau au doigt peut permettre ainsi par exemple l'approche tactile des formes engendrées et il est vrai que les questionnements culturels mis de la sorte en exergue par une image non visible et par essence à priori difficilement intelligible possèdent une force d'interrogation sur la création et la représentation que ne saurait avoir des images sur un écran ou des reproductions sur des feuilles de papier. La présentation orale assurée à l'entrée de l'espace d'installation est relativement brève, suivie au contraire dans l'espace même par un silence impressionnant au moment où l'échec du regard à percevoir toute forme est relayé par les mouvements de la main (14).

III - La capacité de gestion des connaissances à l'échelle locale, condition première d'une stratégie de valorisation patrimoniale.

Il ne saurait en effet y avoir création de contenus sans mise en place d'actions d'apprentissage collectif et de gestion de savoirs à l'échelle locale : il ne sert à rien d'observer et relever certaines pratiques et de sélectionner des possibilités technologiques dans le cadre de l'accompagnement d'une collectivité si n'est pas assuré un vrai cadre d'un « KM territorial » reposant sur des dispositifs d'apprentissage collectif. Nous ne pouvons aujourd'hui réfléchir sur les nouveaux contenus culturels sans la prise en compte de l'espace territorial qui est le leur. Nous l'avons dit : il y a les technologies pour participer à l'évolution de nos habitudes de perception visuelle et de nos modalités d'apprentissage ; il y a les hommes avec leurs paroles, leur présence physique, leurs gestes transmettant savoirs faire et mémoire collective. Mais il a aussi les territoires et la réflexion sur leur aménagement, leur développement économique et leur devenir.

La mise en ligne du patrimoine et la réflexion sur de nouvelles formes de contenus culturels constitue un vecteur important de la création de milieux innovants et MED DIVIdE entend se consacrer à l'analyse de la genèse de tels milieux dans le monde méditerranéen.

Parmi les conséquences de mutations technologiques fortes, figure toujours la nécessaire inscription culturelle de l'innovation économique territoriale (15). Un état des lieux des meilleures pratiques et toutes nos analyses démontrent combien il est vain d'espérer des processus d'innovation technologique territoriale sur le long terme si ne se trouvaient pas développées de véritables stratégies de contextualisation - voire de recontextualisation - identitaire -.

La dialectique de l'identité et de l'innovation constitue par là même à juste titre le cœur des préoccupations d'un grand nombre d'acteurs territoriaux européens (16) : les processus régionaux d'innovation devant constamment se réinventer eux-mêmes, seule une telle inscription culturelle peut en effet fournir un terreau suffisamment riche pour générer de nouvelles approches.

Le rapport des processus d'innovation et des mécanismes identitaires est au coeur du développement des réseaux et d'une diffusion des savoirs qui est la condition même de la création d'un milieu innovant. Le patrimoine virtuel et les référents identitaires régionaux sont amenés à devenir ainsi non seulement le domaine par excellence des paris technologiques, mais également l'illustration même des enjeux d'une véritable gestion des connaissances et de leur partage.

Une telle stratégie culturelle - et économique - permet également tout naturellement la création de liens entre compétences à l'échelle de la région, mais aussi entre pôles de compétences. Ceci pour les entreprises certes, mais également pour les administrations publiques : la collaboration entre les villes italiennes pour la création de véritables services en ligne en constitue une illustration exemplaire, comme le montre notamment l'exemple de Sienne.

C'est un vocabulaire et tout un langage commun qui se trouve ainsi reconstitué. A l'avenir - et le projet s'efforcera également de développer des rencontres adéquates à cet égard -, de telles stratégies peuvent par exemple amener les responsables territoriaux à mettre en place des « pôles de délibération » en matière de création de contenus territoriaux.

L'un des défis majeurs pour les acteurs territoriaux dans les années qui viennent sera ainsi à l'évidence la gestion de l'information et une réelle intelligence du complexe. Dans les domaines que nous venons d'évoquer, il s'avère donc tentant de mettre en pratique le concept développé par James Fischking (Université du Texas) consistant à rassembler un groupe d'habitants pour un premier sondage sur une question concernant le développement de leur territoire, puis de faire appel à des experts en vue de leur fournir le matériau informationnel le plus complet possible et enfin de procéder à un second sondage. L'évolution des opinions suite à l'information reçue est ensuite transmise aux autorités locales afin qu'ils puissent tenir compte dans leur décision des éventuels changements constatés (17). Le projet MED DIVIDE entend ainsi contribuer à mettre en pratique de telles démarches en vue d'une meilleure compréhension des impératifs de la valorisation culturelle des territoires. Le concept de laboratoire numérique territorial (18) - que nous avons développé récemment pour un certain nombre d'acteurs territoriaux

espagnols - place cette question au cœur même de tous les dispositifs dont le point commun réside de toute manière dans la création et la circulation des connaissances.

Ville intelligente, cité savoir, quartier apprenant, peu importe au fond la sémantique utilisée et les modalités de mise en œuvre de tels objectifs. Pour le marché local du travail, les relations entre les entreprises et les lieux de recherche, l'essentiel réside dans une gestion de l'intelligence collective territoriale. Et la création locale de contenus culturels en constitue naturellement un vecteur majeur, même s'il ne saurait constituer en aucune manière un champ d'action autonome.

Un programme d'action collective avec les acteurs technologiques, économiques, culturels et territoriaux pour les années 2004 - 2010.

Il ne s'agit pas pour ARENOTECH - même avec l'aide de l'ensemble de ses filiales associatives en Europe et de tous les partenaires technologiques qui l'accompagnent - de créer à elle seule toute une plate-forme articulée sur les catégories traditionnelles de savoirs, même si, depuis sa création, ARENOTECH a participé à de nombreuses réalisations en la matière. Il s'agit au contraire d'apporter notre contribution à un mouvement bien plus ample. Au-delà des objectifs généraux, plusieurs types d'activités ont été en effet prévus :

- la constitution d'un réseau entre les pôles-ressources en matière d'image numérique afin de rendre plus optimale la recherche dans ce domaine et plus aisée l'orientation du public intéressé
- des cours en ligne : initiation à l'image, formations pour de nouveaux acteurs culturels régionaux et cours de langues utilisant le matériau patrimonial
- l'organisation de « Rencontres méditerranéennes de l'image » (selon le modèle de rencontres souvent mises en œuvre par ARENOTECH), en étroite liaison avec les événements et expositions déjà existants en ce domaine. Les Rencontres seront complétées chaque année par une Université d'été qui permettra de consolider les liens constitués pendant l'année et de promouvoir de nouvelles réflexions innovantes en la matière.

Les résultats que nous escomptons obtenir à l'horizon 2006 se situent à plusieurs niveaux :

- la diffusion plus large et plus cohérente des projets et réalisations en matière d'utilisation d'images numériques qui passe par une meilleure connaissance des mécanismes mêmes de transmission de savoirs et de mémorisation en cas d'utilisation de certaines technologies évoquées

- la création d'un réseau de pôles image est essentielle : les nouveaux rapports des territoires aux savoirs sont présents tant au niveau de l'aménagement numérique des territoires qu'au niveau de la volonté des collectivités locales européennes de se ré-emparer de la gestion des activités de formation et d'en faire une arme dans les stratégies d'attractivité des villes et régions.

- le projet entend ainsi se situer par rapport à l'action de réseaux tels que ceux construits par des « quartiers apprenants », mais surtout des « espaces interrégionaux de connaissance » qui aujourd'hui permettent à de nombreuses collectivités européennes de travailler et de réfléchir ensemble dans ces domaines. Un espace méditerranéen de la connaissance est ainsi aujourd'hui en cours de formation : les contacts pris avec de nombreuses autres entités ont pour objet précisément d'intégrer le projet à un tel processus.

- la réalisation de services de formation en ligne est essentielle. Il ne convient nullement de songer un seul instant, en abordant la virtualité muséale, à des stratégies d'initiation à l'image dans le seul contexte de l'apprenant placé devant son écran d'ordinateur. S'il s'agit là d'une manière importante de donner à voir et à visiter, il est essentiel d'envisager - parfois d'imaginer - la pleine intégration physique non seulement naturellement face à l'œuvre et à son environnement immédiat, mais également la mise à disposition de savoirs structurés pertinemment à cet effet (reconstitution de bâtiments, restitution virtuelle d'œuvres peintes dans leur environnement (fresques) et dans leurs présentations premières, mais aussi successives (panneaux manquants de triptyques et polyptyques...). Ceci dans des situations de partielle (environnement fermé) ou de totale mobilité (espaces urbains).

- la création d'un espace d'initiation à l'image apparaît comme non moins importante. Il conviendra notamment de veiller à ce que certains de nos projets conçus pour une aire géographique donnée soient également le plus largement possible ouverts à tous les participants de l'ensemble de notre programme, ceci quelque soit leur pays, de même qu'à

toutes les entités qui souhaiteraient nous rejoindre. Nous souhaitons très clairement à ce que par exemple, dans le cadre de ce projet, des spécialistes de l'art d'Europe méridionale enseignant à l'Université de Varsovie puissent être associés (voire organiser une exposition virtuelle à partir notamment d'œuvres conservées dans leur pays ou bien encore dont ils seraient les spécialistes reconnus).

- la réalisation d'un Musée virtuel de la Méditerranée ne doit donc pas porter à confusion: il ne s'agit nullement dans ce projet de concevoir une gigantesque base de données issues des grands musées : il s'agit d'abord d'une démarche d'apprentissage et de rencontre, du regard de soi et de l'autre, d'initier à une autre forme de visite et d'inviter à un développement économique basé sur la mémoire. L'un des axes majeurs réside naturellement en l'apport de savoirs de la part des internautes usagers du site : les concepteurs du site entendent éviter de le considérer seulement comme un espace de recherche d'information, mais de contribuer à en assurer également la promotion comme un lieu susceptible d'accueillir connaissances et expériences, réalisations et volontés de créer.

Qu'il s'agisse ainsi de la perception visuelle ou encore émotionnelle de nos contemporains, qu'ils s'agisse des cheminements de découverte ou du développement des capacités de mémorisation et de navigation dans les univers de savoirs, qu'il s'agisse enfin de leur structuration et de la constitution des champs de connaissance, l'enjeu majeur d'un projet tel que celui-ci est celui de nos identités, de notre intelligence émotionnelle et de nos capacités à nous ouvrir à tout ce qui, dans l'héritage européen, peut transcender nos actions et nos existences. C'est ce à quoi entend s'attacher le projet MED DIVIDE : l'approche d'un passé collectif comme vecteur de compréhension et de collaboration. Et c'est en cela même qu'il nous apparaît comme symbolique des démarches qui doivent être aujourd'hui celles de tous les acteurs mêmes de la transmission des savoirs.

¹ Le projet a fait l'objet de plusieurs communications que l'on retrouvera sur le site : www.arenotech.org. On se reportera aux analyses présentées à l'occasion de l'intervention à l'Ecole Supérieure des Affaires de Beyrouth le 5 avril, puis dans le cadre des Premières Rencontres internationales de Saint Raphaël les 10 et 11 mai, lors d'une conférence sur le thème " L'accès en ligne au patrimoine culturel : une philosophie et un symbole pour les acteurs locaux de la société de l'information " au Cube d'Issy-les-Moulineaux le 14 mai, dans le cadre du colloque du Pôle d'économie du patrimoine des

Côtes varoises aux Bormettes les 20 et 22 juin, à l'occasion des Rencontres de l'Observatoire des Ressources Multimédia en Education à **Marseille** les 9 - 11 octobre, lors de la Journée de l'Observatoire interculturel des mutations de l'Internet à **Pessac**, le 17 octobre, dans le cadre du VIIème Congrès européen de la Culture de **Pamplune** les 23 - 26 novembre, lors du colloque " Infotechnologies : défis et enjeux " sous l'égide d'*Europe et Entreprises* à Lyon les 21 et 22 novembre et à **Marseille** encore, lors d'une participation à CAP COM sur le thème « Communiquer autrement » les 26 et 27 novembre. On se reportera également aux présentations thématiques proposées en 2003, à **Sarajevo** d'une part à l'occasion de l'Université d'été de la Communication de l'Europe du Sud-Est, à l'**Hôtel de Ville de Paris** d'autre part dans le cadre du séminaire ARENOTECH et de la journée des Villes Numériques consacrée aux « Nouveaux territoires savants ».

² ARENOTECH est un réseau d'enseignants, de chercheurs et d'acteurs territoriaux né à la suite de l'Appel de Venise lancé au Musée Correr au printemps 1996. Devenu une organisation non gouvernementale, ce réseau est présent dans plusieurs pays européens, aux côtés d'entités telles que le Réseau européen des Villes Numériques, l'Observatoire européen des Espaces Multimédia ou encore notre Club d'Analyses Prospectives.

A l'heure de la genèse d'une *Knowledge Society*, c'est toute une *épistémè* qu'ARENOTECH se propose aujourd'hui de réécrire, c'est une plate-forme de savoirs et de références qu'elle entend constituer à l'échelle de l'Europe. Dans le domaine de l'élaboration de systèmes de savoirs, de leur gestion et de leur transmission, les processus d'innovation et les transferts de compétences retiennent ainsi toute son attention, au travers de la création notamment d'*environnements régionaux d'apprentissage*. L'ONG réunit ainsi en réseau les acteurs économiques et culturels autour de nouveaux modes de transmission de savoirs et accompagne les porteurs de projets numériques qui sont facteurs d'identité et de développement économique des territoires.

³ ARENOTECH a eu l'occasion de faire un inventaire des principaux projets aujourd'hui développés en la matière : ceux-ci démontrent, on l'a vu, une vraie prééminence du monde méditerranéen à ce niveau, de par l'ampleur de son héritage patrimonial certes, mais aussi et surtout de par le lien millénaire qui le lie aux processus d'innovation économique. On recherchera la participation d'entités de recherche et de formation, au travers notamment du réseau européen de pôles images que nous entendons créer. Le projet s'inscrit clairement dans ce cadre.

⁴ Valence constitue aujourd'hui pour la Méditerranée le lieu d'expérimentations par excellence de la société de l'information. Le projet Infoville dès 1995 y vise à la création de nouveaux espaces culturels et technologiques. Sous l'égide de l'Office Valencien de la Société de l'information (OVSI) créé dès 1996, de très nombreuses municipalités ont ainsi suivi depuis 1997 les traces de la ville pilote de Villena et 25% de la population utilisent les services proposés avec une connexion journalière de 20 minutes par utilisateur

⁵ Le contexte, malgré les apparences, est donc favorable si les peuples méditerranéens se resituent dans la longue durée et s'ils apparaissent déterminés à rester eux-mêmes. Moins encore que d'autres, surtout, ils n'ont pas le droit de séparer terrain économique et champ culturel ; ainsi en ce qui concerne une production multimédia qui pourrait devenir vecteur d'une nouvelle identité méditerranéenne et où la synergie des compétences constituerait à l'évidence un facteur de succès, ce qui supposerait un rapprochement géographique des savoirs-faire

⁶ Depuis trois ans, se sont développées bien des préconisations du projet MOSAIC. En son sein, un projet de Musée Virtuel de la Méditerranée a déjà été ébauché il y a de cela plusieurs années, mais l'évolution tant économique que technologique dans le domaine des infotechnologies le rend plus actuel que jamais. Une simple mise en ligne patrimoniale ne saurait en effet suffire: une liaison directe s'avère indispensable avec

l'utilisation des technologies sur le terrain ou encore avec le développement des connaissances qui lui sont inhérentes. L'effet « vitrine » et l'impact en termes de veille devraient notamment permettre le développement d'un pôle de compétence dans le cadre d'un projet « ville numérique », l'essentiel étant dès lors l'insertion dans un nouveau réseau de transmission de savoirs.

⁷ Les récents travaux de *France Telecom Recherche et Développement* permettent de développer des approches expérimentales relatives à une nouvelle génération d'appareils photographiques. La difficulté pour les laboratoires de *Minolta* par exemple reste aujourd'hui d'accueillir de nouveaux composants et donc de se confronter à la nécessaire miniaturisation du zoom optique par exemple.

⁸ Un premier identifiant international a vu le jour avec le DOI (Digital Object Identifier), sur le même principe que les codes uniques pour les produits. Ce service est offert par la Fondation DOI internationale.

⁹ En liaison avec l'**Observatoire européen des Espaces Multimédia** créé par ARENOTECH.

¹⁰ Françoise Waquet, *Parler comme un livre. L'oralité et le savoir (XVIe-XXe siècle)*, Paris, 2003.

¹¹ Au travers notamment des enseignements de sa chaire « Communication et systèmes multimédia ».

¹² Ces analyses seront prochainement mises en ligne sur notre site.

¹³ Un compte-rendu sera prochainement réalisé sous l'égide du Club d'Analyses Prospectives d'ARENOTECH.

¹⁴ N'oublions pas que l'iconoclasme et **les interdictions relatives à la représentation** ont fait l'objet ont, très tôt, fait d'analyses dans des revues dédiées aux infotechnologies...

¹⁵ Ce concept entend aller au-delà, dans le domaine économique notamment, des réflexions aujourd'hui menées notamment à Venise dans le cadre du laboratoire urbain de la création contemporaine.

¹⁶ Nous vous convions à vous reporter là encore à l'analyse que nous avons présentée sur ce point à la *Convention pour l'avenir de l'Europe*.

¹⁷ La dernière expérimentation du concept a eu lieu dans la région de New Haven aux Etats-Unis et a été suivie par l'Université de Yale. Elle portait sur le dialogue régional et sur les apports entre une quinzaine de petites villes dans le domaine économique.

¹⁸ Les **scénarios prospectifs** restent naturellement à développer de la part des futurs partenaires territoriaux et les choix des matériaux méditerranéens à faire : le rôle de proposition de toutes les entités territoriales sera évidemment essentiel à cet égard.